

BAB I

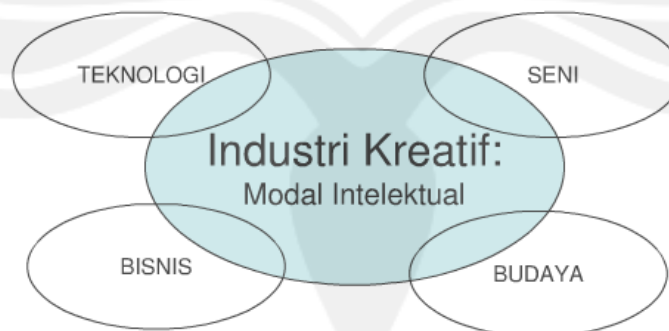
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Saat ini terjadi suatu pergeseran “tren” era industri didalam sistem ekonomi global, yang mana memang selalu terjadi perubahan di setiap era. Pergeseran dari era pertanian ke era industrialisasi, dan disusul oleh era informasi, yang mana disertai dengan banyaknya penemuan baru dibidang teknologi informasi yang sangat membantu dalam berinteraksi dan pertukaran informasi yang membuat manusia menjadi semakin produktif.

Negara-negara maju mulai menyadari bahwa saat ini mereka tidak bisa mengandalkan perekonomian hanya pada sektor industri lagi, tetapi mereka harus lebih mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif , sehingga munculah era ekonomi baru yang yang mengintensifkan informasi dan kreativitas, yang disebut Ekonomi kreatif yang digerakan oleh sektor industri disebut Industri kreatif.

Industri yang mulai berkembang pada akhir-akhir ini berangkat dari kreativitas dan keterampilan dan bakat individual yang mempunyai potensi untuk menciptakan pekerjaan melalui produksi dan eksploitasi *intellectual property* (Supangkat dkk. 2008). Komponen industri kreatif terdiri atas gabungan dari seni, budaya, teknologi dan bisnis.

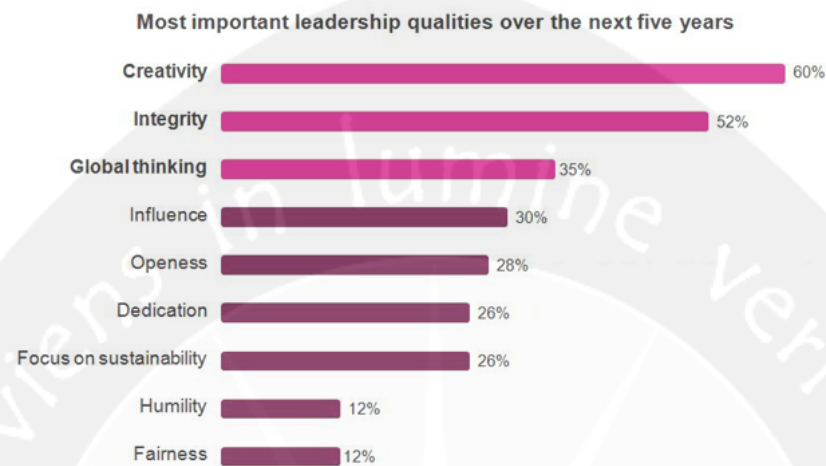


Gambar 1.1. Komponen Industri Kreatif

Sumber: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015

(Departement Perdagangan Republik Indonesia), 2008

Dalam Studi yang dilakukan oleh IBM, dengan mewawancarai lebih dari 1500 CEO untuk mengidentifikasi kompetensi kepemimpinan yang paling yang dibutuhkan untuk kedepan, kreativitas menempati urutan pertama dengan hasil 60%, diikuti dengan integritas dan berpikiran global.



Gambar 1.2. Kompetensi paling dibutuhkan lima tahun kedepan.

Sumber: www.economictoday.com

Industri kreatif berada didalam *cluster* yang dibangkitkan oleh ide-ide yang terletak di persimpangan antara seni (kreativitas artistik), bisnis (enterpreneurship), dan teknologi (inovasi). Industri Kreatif dapat mencakup berbagai bidang yang membutuhkan kemampuan artistik dan kreatifitas seperti, seni hiburan musik, film dan televisi, juga fashion, komputer, arsitektur, interior, serta desain grafis dan produk.

Desain merupakan salah satu bagian sektor potensial dari ekonomi kreatif. Dengan seiring semakin berkembangnya teknologi yang ada di masyarakat, maka kemampuan untuk menghasilkan suatu karya seni tidak hanya dengan media kanvas, cat air, atau media tradisional lainnya, tetapi juga pada media yang berbasis teknologi. Desain merupakan seni terapan dan pencapaian kreatif lainnya. Kegiatan kreatif yang terkait dalam desain dan seni seperti Seni aplikasi, Arsitektur, desain busana, desain game dan program komputer, desain grafis, desain interior, desain produk, dan dan desain web.

Pada era kreativitas seperti saat ini, ide gagasan, dan imajinasi, bisa menjadi sesuatu yang memiliki nilai ekonomis tinggi. Seperti kemampuan desain, saat ini

sangatlah dibutuhkan, karena suatu karya atau produk tidak hanya harus bermanfaat tapi memiliki nilai artistik. Maka dari itu munculah istilah *Design Entrepreneurship*, yang merupakan pertemuan antara desain dan kewirausahaan. Pengusaha memulai desain dengan sebuah konsep dan ide inovatif yang utuh, kemudian memproduksi dan memasarkan properti intelektual yang dimiliki seorang desainer.

Di dalam buku Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia yang diterbitkan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi 2005, seni dikatakan sebagai panduan antara ekspresi individual dan ekspresi cultural dimana seni itu sendiri sesungguhnya sudah ada dari manusia hidup dan tinggal di bumi, ini dapat dilihat dari lukisan-lukisan serta pahatan-pahatan di goa tempat manusia tinggal pada zaman purba. Bisa dilihat bahwa sebenarnya manusia mempunyai apresiasi tinggi terhadap bidang kesenian, tetapi sayangnya pendidikan seni sering dianggap pendidikan “kelas 2” dibandingkan dengan pendidikan kedokteran, hukum dan lainnya, serta kurang menjanjikan karir dan masa depan yang cerah. Bagi masyarakat terutama para seniman, kegemaran akan seni dapat dijadikan pegangan hidup yang layak apabila karya seni yang dihasilkan mempunyai seni jual tinggi dan dapat diterima oleh masyarakat.

Bisnis inovatif di Indonesia mungkin masih belum berkembang, dan masih dianggap sebelah mata. Namun apa yang ditawarkan sangat menjanjikan kedepan dan memiliki kesempatan yang begitu luas. Maka untuk menangkap peluang tersebut dan juga mengenalkan kepada masyarakat serta mengembangkan bisnis inovatif di Indonesia, yang nantinya pasti adalah kau muda sebagai pemegang tongkat estafet pengembang perekonomian Indonesia, diperlukan suatu wadah secara khusus untuk mengasah kemampuan daya cipta kreatif secara dan menyiapkan sumber daya manusia yang siap bersaing dalam industri ini.

Dengan adanya *The Design Entrepreneur School* di Yogyakarta, tidak hanya semata mempelajari bagaimana menjadi seorang desainer, tetapi memberi pelatihan kewirausahaan, sehingga mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat mewujudkan visi kreatif dan melihat potensi ekonominya. *The Design Entrepreneur School* juga membantu peserta didik mendefinisikan dan membentuk cara terbaik untuk menggunakan bakat mereka dalam desain dan bagi masyarakat mereka dapat melayani.

Yogyakarta menyangkan beberapa julukan, salah satunya yaitu kota yang terkenal dengan pendidikan dan pelajarnya. Saat ini terdapat kurang lebih 4249 institusi pendidikan yang berdiri di Yogyakarta, dari indikator tersebut maka dari itu hendaknya perlu ditunjang dan ditingkatkan sarana dan prasana yang layak, lengkap dan terpadu untuk menimba ilmu.

Selain itu Yogyakarta dikenal sebagai kota Seni dan budaya, dimana terdapat beragamnya kebudayaan yang berasal dari Yogyakarta dan sekitarnya juga akulturasi kebudayaan dari luar daerah, sehingga menambah kasanah kebudayaan. Lalu sebagai kota seni dapat dilihat dari seniman-seniman lokal yang banyak dengan aliran dan keahlian yang berbeda-beda memberi warna yang beragam, serta dilihat dari minat dan apresiasi warga yang antusias.

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan pendidikan, seni, dan budaya memiliki harapan dan peluang untuk pengembangan seni dan juga teknologi. Lalu di Yogyakarta terdapat kaum muda dari berbagai pelosok nusantara yang berkumpul di Yogyakarta untuk menuntut ilmu juga yang juga memiliki minat tinggi terhadap teknologi dan seni, karena sifat kaum muda yang dinamis, terus memperbaharui kompetensi diri, dan ekspresif. Lalu di Jogja, para seniman, akademisi, serta praktisi berkumpul. Maka tak heran, kolaborasi ketiganya memunculkan banyak industri kreatif.

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Orang-orang yang berkecimpung didalam dunia desain dan bisnis dituntut untuk selalu imajinatif penuh inspirasi namun tetap realistis, karya atau produk yang dihasilkan haruslah memiliki nilai empati, kreativitas dan rasionalitas. Karena sesuatu yang akan memiliki nilai ekonomis, baik itu berupa jasa maupun barang, tidak hanya melihat dari segi material dan nilai jual tetapi artistik dan kreativitas juga. Menurut Ayan.J.E dkk (2000) kreativitas akan menjadi salah satu strategi pribadi dan bisnis terpenting dalam menunjang kelangsungan hidup dan mencapai sukses.

Pelaku utama dalam *Design Entrepreneur School* adalah Designer yang diharapkan dapat mengekspresikan visi kreatif mereka secara bebas sesuai bidang desain yang ditekuni masing-masing, serta mewujudkan visi tersebut menjadi suatu produk yang bernilai ekonomis. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dan

menghasilkan sesuatu yang baru (novelty) dan berguna (utility) sangat dibutuhkan dalam proses produksi suatu desain. Oleh karena itu Kreativitas menjadi isu utama pada pengembangan *Design Entrepreneur School*.

Menurut *Rodney K. King*, bangunan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas manusia. Bangunan merupakan salah satu atribut lingkungan kreativitas yang dapat mempengaruhi mental seseorang. *Daniel L. Pink* (*The Whole New Mind*, 2005), mengungkapkan bahwa di era kreativitas, diperlukan adanya melengkapi kemampuan teknologi yang dimiliki (*high-tech*) dengan hasrat untuk mencapai tingkat "*high concept*" dan "*high touch*". *High concept* adalah kemampuan menciptakan keindahan artistik dan emosional, mengenali pola-pola dan peluang, menciptakan narasi yang indah dan menghasilkan temuan-temuan yang belum disadari orang lain. *High touch* adalah kemampuan berempati, memahami esensi interaksi manusia, dan menemukan makna.

Penjelasan di atas, bahwa seni atau desain tidak hanya bergantung pada estetika saja, namun proses mendesain itu sendiri, dari memunculkan ide hingga menjadi suatu karya, serta bagaimana karya yang tercipta berguna dan diterima.

Secara keseluruhan desain bangunan *Design Entrepreneur School* Yogyakarta memiliki tujuan memberi wujud yang kreatif dalam wujud bangunan, dengan bentuk fisik bangunan yang kreatif diharapkan akan memberi stimulus bagi kreativitas pengguna bangunan. Dalam perancangan bangunan ini akan menerapkan pendekatan *metaphor intangible* proses menghasilkan suatu karya desain, yang akan ditunjukkan melalui bentuk bangunan, permainan garis, warna, pola pintu dan jendela, dan lain-lain.

metaphor intangible yaitu metafora yang tidak teraba, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistik, komunitas, tradisi dan budaya). Dalam pengaplikasian metafora dari proses menghasilkan suatu karya desain dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- Ide dasar

Ide dasar dalam pembuatan sebuah karya dapat datang dari mana saja tergantung inspirasi dan imajinasi sang desainer, dari isu-isu problematik yang ada diolah diambang bawah kesadaran untuk menjawab suatu problem.

- Pendalaman

Fase ini menggambarkan, dari ide dasar yang sudah dimiliki, lalu mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk realisasi ide.

- Proses Pengaplikasian

Setelah memiliki ide dasar, dan pendalaman, selanjut disatukan menjadi proses yang menjabarkan ide secara detail dan mewujudkan visi menjadi karya.

- Hasil Karya / Aplikasi

Merupakan tahap akhir dari rangkaian proses seorang desainer mewujudkan karyanya. Tahap ini merupakan dimana karya dapat dipakai dan diapresiasi oleh masyarakat.

1.3. Rumusan permasalahan:

Bagaimana wujud rancangan “*Design Entrepreneur School*” di Yogyakarta yang mencerminkan kreativitas melalui pengolahan bentuk bangunan dengan pendekatan *metaphor intangible* dari proses mendesain ?

1.4. Tujuan/Sasaran

1.4.1. Tujuan

Menghasilkan suatu rancangan *Design Entrepreneur School* sebagai tempat pengembangan kreativitas, pelatihan skill artistik desainer dan skill entrepreneurship, serta mencakup proses produksi dan apresiasi lewat pengolahan bentuk tampilan bangunan dengan pendekatan *metaphor intangible* dari proses menghasilkan karya desain

1.4.2. Sasaran

- Mempelajari referensi mengenai desain, entrepreneurship, dan design entrepreneur.
- Mempelajari dampak bangunan terhadap kreativitas.
- Mempelajari teori *metaphora* dalam arsitektur

- Mempelajari teori-teori dasar arsitektur berkenaan dengan ruang seperti organisasi ruang, hubungan ruang, bidang-bidang batas, dimensi, dan bukaan lainnya.
- Membuat konsep perencanaan dan perancangan *Design Entrepreneur School* Yogyakarta yang mampu mawadahi kebutuhan dan perilaku dan pengguna bangunan.

1.5. Metode Pembahasan

1.5.1. Pola Prosedural

Terdapat beberapa metodologi yang digunakan dalam pembahasan, yaitu:

- Deskriptif naratif - deduktif - komparatif

Pada Bab I penyajian data dan Latar Belakang Permasalahan dan Penekanan Desain akan dilakukan dalam bentuk ‘pemaparan’ dan ‘cerita’ dengan pola penulisan induktif, yaitu menguraikan data dan ulasan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus (spesifik). Metode komparatif ialah membandingkan antara realita dengan kondisi ideal (kondisi yang lebih baik) yang diharapkan.

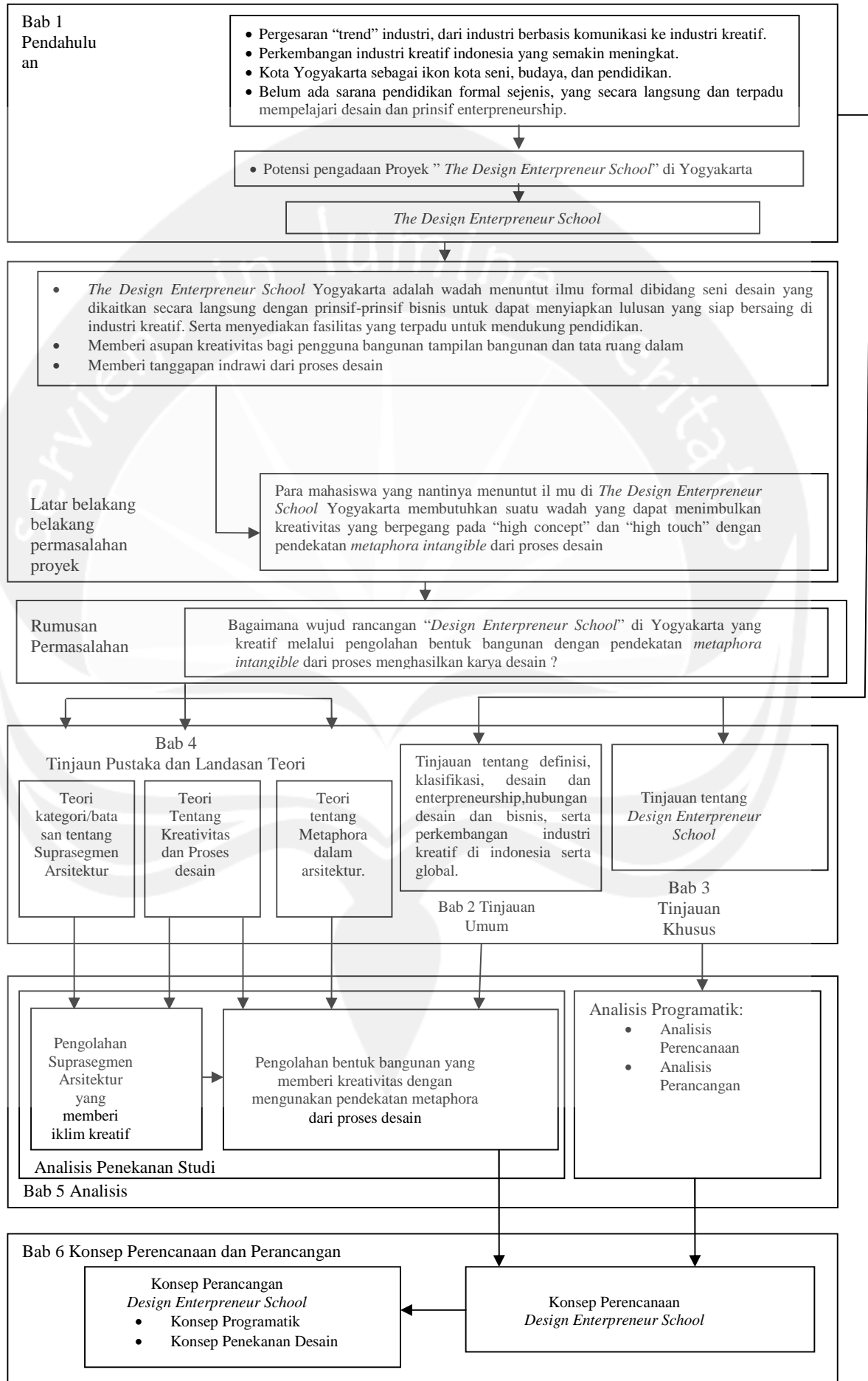
- Deskriptif – induktif

Uraian data dan analisis permasalahan berdasarkan *issue* dan data yang diperoleh dari proses pengamatan maupun melalui referensi, menguraikan dan mengkaji teori yang digunakan serta menguraikan kondisi ideal yang diharapkan, menguraikan analisa data dengan teori sesuai dengan target studi yang telah dicanangkan dengan pola penulisan induktif, yaitu menguraikan hal-hal yang bersifat khusus (spesifik) ke hal-hal yang bersifat umum.

- Analisa

Mengolah dan menganalisa data dan memprediksi kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pendekatan/teori yang digunakan di dalam Kajian Teori.

1.5.2. Tata Langkah



1.6. Lingkup Pembahasan

Pembahasan meliputi tentang desain dan entrepreneurship, serta membahas berbagai kebutuhan, kelengkapan, sarana, fasilitas yang menunjang kegiatan didalam *Design Entrepreneur School*. Sedangkan pembahasan arsitektural dibatasi pada lingkup yang berkaitan dengan penciptaan bentuk, penataan massa bangunan, pengelompokan ruang dan perwarnaan bangunan yang mengungkapkan kreativitas dengan pendekatan *metaphora intangible*.

1.7. Sistematika Pembahasan

Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan, dan sasaran, metode pembahasan, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Umum *Design Entrepreneur School*

Berisi tentang tinjauan umum mengenai desain, entrepreneurship, kreativitas.

Bab 3 *Design Entrepreneur School* di Yogyakarta

Berisi tentang esensi *Design Entrepreneur School* di Yogyakarta, fungsi, pelaku kegiatan, fasilitas dan program pendidikan, serta tinjauan kondisi fisik non fisik kawasan Yogyakarta.

Bab 4 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Berisi tentang informasi dan data-data tentang pengolahan bentuk bangunan, tatanan ruang dalam, standart bangunan dan juga pendekatan arsitektural.

Bab 5 Analisis

Bab ini berisi tentang Analisis pendekatan arsitektural, analisis site, analisis programatik ruang, analisis sistem struktur dan konstruksi, dan utilitas bangunan.

Bab 6. Kesimpulan

Berisi konsep perencanaan programatik (mencakup persyaratan perencanaan, konsep, lokasi, dan tapak) dan juga berisi konsep perancangan programatik serta perancangan penekanan studi.

